

## DESAIN INTERIOR ENDCIDENTIAL SKATE SHOP BERNUANSA EKSTREME DI SURABAYA

AKBAR BERNAMA

Jurusan Desain Produk Industri, FTSP ITS.

Kampus ITS Sukilo, Surabaya 6060111. Telp/ Fax (031)5931147

### ABSTRAKSI

Olah raga papan (Skateboard) yang mulai berkembang pesat di Indonesia, Sejak pengiriman beberapa delegasi dalam kejuaraan ASIA X-GAMES 2007, memberikan banyaak kontribusi penting bagi pertumbuhan muda-mudi untuk tetap berada di track positif. Akan tetapi, perkembangannya tidak diimbangi dengan keberadaan skateshop, sebagai sarana penunjang kebutuhan perlengkapan bermain skateboard. Kurangnya lahan juga menjadi penyebab utama dalam faktor penghalang. Maka desain interior sebuah skateshop menjadi sangat penting, mengingat faktor-faktor tersebut diatas menuntut adanya perhatian khusus dalam menciptakan sebuah skateshop yang memberikan kenyamanan dan juga meninggalkan kesan 'khas' didalamnya sehingga fokus perancangan pun ditujukan pada bentuk dan furnitur dari skateshop tersebut.

Interior pada area toko membutuhkan optimalisasi sebuah penanganan desain yang tegas dan bermakna, sebab di skateshop sendiri juga sebagai tempat berkumpul dan beraktifitas, pemilihan bentuk desain dan pemilihan furnitur sebagai aspek interior yang sangat vital bagi sebuah skateshop yang bergerak dibidang olah raga. Dengan tertunjangnya suatu fasilitas interior yang menarik dan unik, tentunya dapat menarik khalayak umum sebagai salah satu media promosi mengenalkan olah raga skateboard ini dengan karakter skateshop yang bernuansa extreme sport dan penerapan bentuk extreme pada ruangan bertujuan untuk memunculkan karakter yang lebih spesifik sebagai landasan konsep dan menambah nilai keunikan bagi skateshop tersebut.

Metode perancangan yang dilakukan dalam mencari data-data yang kemudian akan diolah kembali melalui beberapa prosedur. Pertama pencarian 'ide' yang berawal dari latar belakang dan studi kelayakan tentang obyek skateshop. Kedua observasi sebagai pembanding skateshop yang ada di jakarta-bandung sebagai acuan dalam mendesain skateshop disurabaya, selain itu bisa juga dengan cara literatur melalui internet untuk pembanding skateshop diluar negeri.

**Kata kunci :** *Skateboard, skateshop, interior, furnitur, extreme*

## ABSTRACT

Board sports (Skateboarding) which began growing rapidly in Indonesia, since the sending of some delegations in the championship ASIAN X-GAMES 2007, provides an important contribution to the growth of many young people to remain in the positive track. However, its development is not balanced by the presence skateshop, as a means of supporting the needs of skateboarding gear. Lack of land is also a major cause of the barrier factor. And the interior design of a skateshop become very important, considering the factors mentioned above requires special attention in creating a skateshop that provide comfort and also leaves the impression of 'typical' in it so that the focus of the design was aimed at the formation and furniture from the skateshop.

Interior shops in the area requires the optimization of a firm handling the design and meaningful, because in his own skateshop also as a meeting place and activity, the selection of design and furniture selection as interior aspects which are vital to a skateshop in the field of sports. By tertunjangnya an attractive facilities and a unique interior, of course, can attract the general public as one of the media campaign to introduce this sport skateboard skateshop with a nuanced character extreme sports and extreme application form at room aims to create a more specific character as the foundation concepts and add unique value for these skateshop.

Design method performed in the search data will then be processed back through several procedures. First search 'idea' that originated from the background and feasibility study on the object skateshop. These two observations as a comparison skateshop in jakarta-bandung as a reference in designing skateshop disurabaya, but it can also be literature via the Internet to comparison skateshop overseas.

**Keywords:** *Skateboard, skateshop, interiors, furniture, extreme*

## PENDAHULUAN

### LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia olah raga di indonesia pada khususnya semakin berkembang dengan pesat, terutama jenis olah raga extreme yang banyak digemari oleh anak-anak muda di indonesia. Skateboard salah satu olah raga extreme yang termasuk banyak mengandrungi jenis olah raga ini mulai anak kecil hingga orang dewasa, Tak pernah ada batasan usia untuk bermain olah raga ini. Hingga diakhir tahun 2007 indonesia pernah mengirim berapa pemain skate terbaiknya hingga indonesia berhasil membawa emas dan perunggu dalam ASIA X-GAMES 2007. hingga tahun 2008 ini semakin banyak anak-anak muda di indonesia semakin tertarik dengan olah raga ini, termasuk kota surabaya. Namun sayang disurabaya sendiri masih kurang lahan untuk bermain skate dan retail-retail yang menjual kebutuhan skateboard itu sendiri. Kebutuhan akan sebuah tempat sebagai sarana penyediaan alat-alat sebagai bagian penunjang bermain skateboard sangat dibutuhkan mengingat banyaknya para peminat dari olahraga ini.

**Tujuan :**

- Untuk melakukan perancangan interior, furnitur, dan display yang akan diaplikasikan pada skateshop sehingga dapat menampilkan bentuk interior bangunan yang dapat mengkomunikasikan perasaan dan emosi yang tercipta pada fungsi tersebut. Sehingga suasana interior bangunan dapat lebih bervariasi dan memiliki daya tarik yang kuat.

### Masalah

Dari pengamatan pada skateshop umumnya lebih banyak cenderung layaknya toko biasa yang kurang mencerminkan tentang olahraga ini, terutama penataan pada area display untuk koleksi papan skateboard

- Sebagai contoh penataan display yang amburadul membuat kesan toko nampak sempit dan suram
- Image skate shop yang masih terkesan seperti sebuah toko butik / distro.

### Metode Pendekatan

#### 1. Kebutuhan Bangunan Fisik untuk Endcidental skateshop

- Bangunan Pokok Toko Music Plus meliputi ruang-ruang:
  - Area Display
  - Area penjualan
  - Storage
  - Kantor administrasi dan ruang rapat
- Bangunan Penunjang Museum meliputi ruang-ruang:
  - Keamanan/pos jaga
  - Penitipan barang
  - Toilet
  - Musholla
  - Tempat parkir, pertamanan dan pagar pembatas area
  - Skatepark
  - Area untuk kafe, yang membutuhkan :
    - Sub area makan dan minum
    - Sub area servis

#### 2. Kajian Endcidental skateshop

*Skateshop :*

Ruang pameran.

( Kamus Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris. Penerbit Arkola. Surabaya 1996 )

Ruang atau tempat untuk memamerkan barang dimana ada interaksi jual dan beli

( Kamus besar Bahasa Indonesia edisi ketiga, Balai Pustaka. Jakarta 2001 )

#### 3. Profil eksisting

Endcidental skateshop

Nama Objek Perancangan : encidental adalah badan usaha yang bergerak dibidang retail khususnya bergerak dibidang penyediaan alat skateboard.

Pemilik : enddustries (owner bernama afietadi kurniawan)

Alamat : Nginden kota 2 no 27 sby, telp (08563160756)

Relokasi : akan dibangun di area parkir motor depan galaxy mal

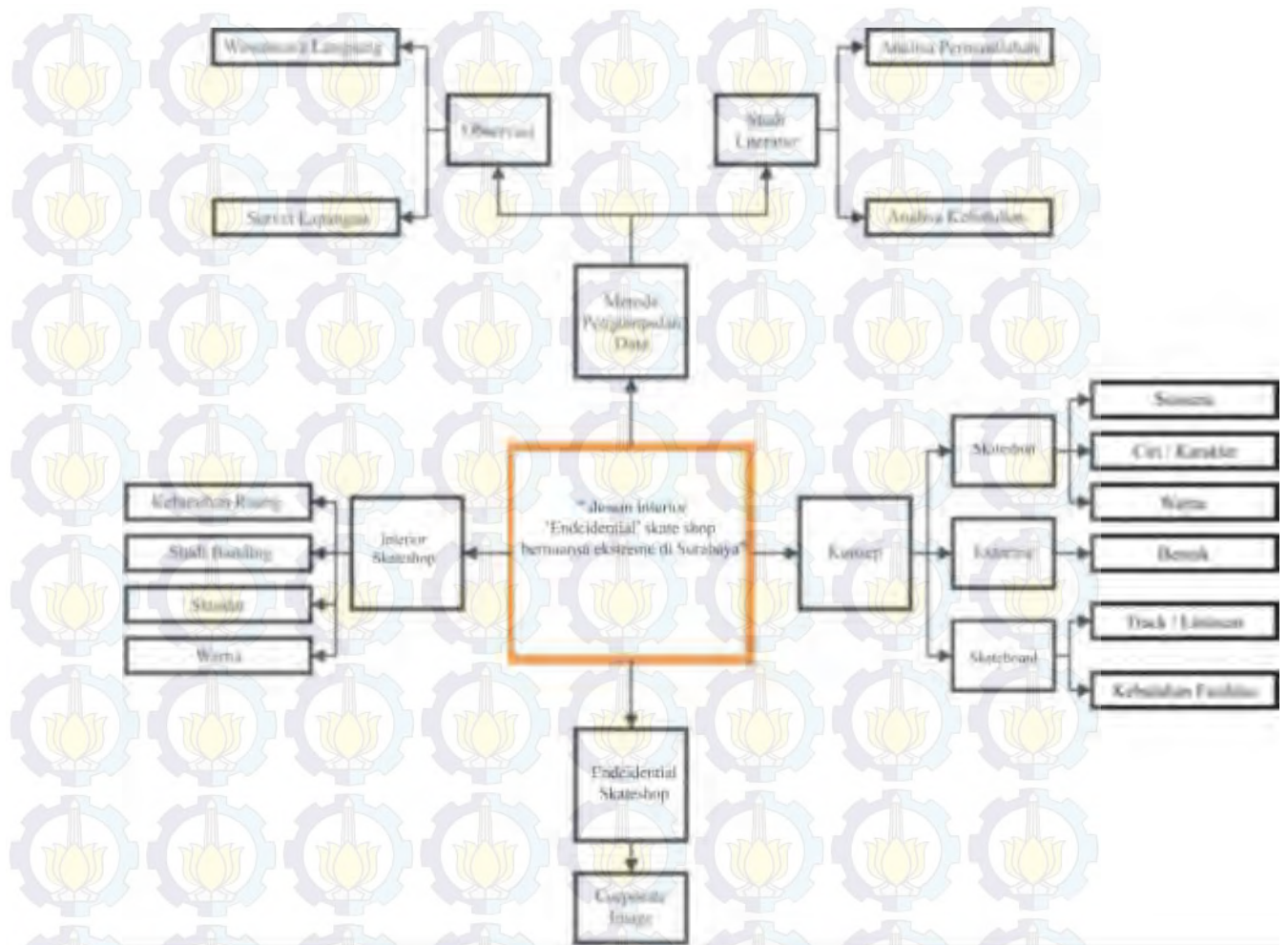
Tujuan : Untuk menyediakan keperluan alat-alat skateboard dan memiliki fasilitas skaepark pribadi dimana sebagai sarana pelayanan terhadap pemain skateboard atau customer. Dan pada umumnya adanya skateshop ini memeberikan suatu atensi dan support bagi olah raga ini selain itu dari skateshop ini dapat Mendatangkan cost-provit ( Keuntungan dalam bentuk uang ) untuk produk-produk yang ditawarkan.

Tema : Terciptanya image ekstreme sport pada 3 ruang terpilih diharapkan menjadi suatu wadah dimana anak-anak surabaya dapat berinteraksi tidak hanya dalam kota saja. dan menjadi sarana berinteraksi positif.

Konsumen : Umum tetapi dapat dikelompokkan dalam 2 segmen, yaitu:

- Segmen Pasar remaja : Para pelajar mulai SD hingga SMU
- Segmen Pasar dewasa : Mahasiswa hingga pekerja.

#### 4. Skema pemecahan masalah



## APLIKASI KONSEP

Konsep desain interior dan furnitur pada skateshop yang akan di relokasikan di Surabaya ini nanti hendaknya dapat memenuhi tujuan dalam mengenalkan dan mempertahankan kepopuleran olah raga ini pada masyarakat surabaya. Dengan adanya tema pada ruang terpilih diharapkan dapat memberikan fungsi lebih dan manfaat pada setiap aktifitas yang dilakukan di Skateshop tersebut. Sesuai analisa maka timbul suatu tema “memberikan nuansa baru pada skateshop di Surabaya” . Sehingga suasana yang dimunculkan pada skateshop adalah suasana yang akrab, kebersamaan, dan nyaman

Berdasarkan hasil analisa pada eksisting, maka konsep desain yang dihasilkan yaitu “Menawarkan nuansa ekstrem yang diaplikasikan pada desain dan furnitur sebagai tatanan dalam interior skateshop”. Dalam mendesain skateshop ini lebih diutamakan pada penekanan image extreme disetiap area ruang terpilih dan penambahan visualisasi ruang sebagai penerimaan karakter pengunjung skateshop yang sebagian besar masih memiliki jiwa

bebas dan kreatif maka perwujudan konsep riset desain akan memunculkan image pengunjung tentang karakter skateshop baru yang spesifik dan unik.

## KONSEP DESAIN

### HUBUNGAN RUANG

#### PENGUNJUNG/ PEMBELI

**MELIHAT LIHAT  
MEMBELI  
MENCOBA**

#### PEGAWAR

**MELAYANI CUSTOMER  
CHECKING ITEM  
TRANSAKSI**

**AREA DISPLAY**

**RUANG GANTI**

**STORAGE**

**CASHIER**

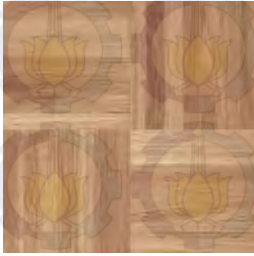
- **HARUS ADA HUBUNGAN**
- ◐ **SEBAIKNYA ADA HUBUNGAN**
- **TIDAK ADA HUBUNGAN**

*Skema hubungan ruang*

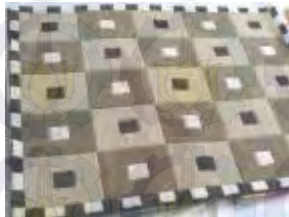
### **Analisa lantai**

Konsep lantai harus memperhatikan segi fungsi keamanan, kenyamanan dan keindahan (aspek Visual). Untuk mendukung kesan ramah lingkungan dapat digunakan material seperti parquet, marmer, granit dan keramik serta mempunyai warna-warna yang cerah dan natural.

Sedangkan untuk membedakan area yang dianggap khusus dapat dibedakan dengan pola lantai yang berbeda atau penggunaan karpet yang sekaligus bisa sebagai penghangat suasana.



**PENGUNAAN LANTAI PARKET PADA RUANG INTERIOR YANG BERTUJUAN MENCIPTAKAN SUASANA HANGAT PADA RUANGAN SERTA ITU MAYORITAS PENGGUNAAN BAHAN PADA INTERIOR RUANG BANYAK MENGGUNAKAN BAHAN-BAHAN DARI KAYU.**



**KARPET YANG DI PASANGAN PADA AREA KASIR, YANG BERFUNGSI SEBAGAI ASENUASIS LANTAI SEBAGAI PEMISAH ANTARA AREA PUBLIK KARENA ITU PENGGUNAAN LANTAI KARPET PADA KASIR DI APLIKASIKAN PADA DESAIN INTERIOR**

#### **Analisa warna**

Untuk aplikasi warna pada interior harus menemukan warna yang akan dominan pada pemakaiannya dengan menimbang warna dinamis, modern dan warna yang berani. Jadi warna yang didapat adalah warna-warna seperti di bawah ini:

### **PEMILIHAN WARNA DINDING SKATESHOP**



**WARNA-WARNA API SEBAGAI EKSISTENSI BAHWA OLAH RAGA SKATEBOARD IALAH OLAH RAGA EKSTREME DAN BERANI**



**LALU WARNA-WARNA TERSEBUT DI APLIKASIKAN PADA SENI GRAFITTI SEBAGAI IDENTITAS ANAK MUDA**

### **Analisa Ergonomi**

Studi antropometri digunakan sebagai acuan ergonomi manusia terhadap aktivitasnya didalam ruangan, terutama dalam pemilihan dan penggunaan furniture pada setiap ruangan terpilih pada skateshop. Dalam hal ini diterapkan pada ruang terpilih yaitu area ritel dan koleksi.



## Analisa Sudut Pandang Pengunjung Pada Area Terpilih



## Pembandingan

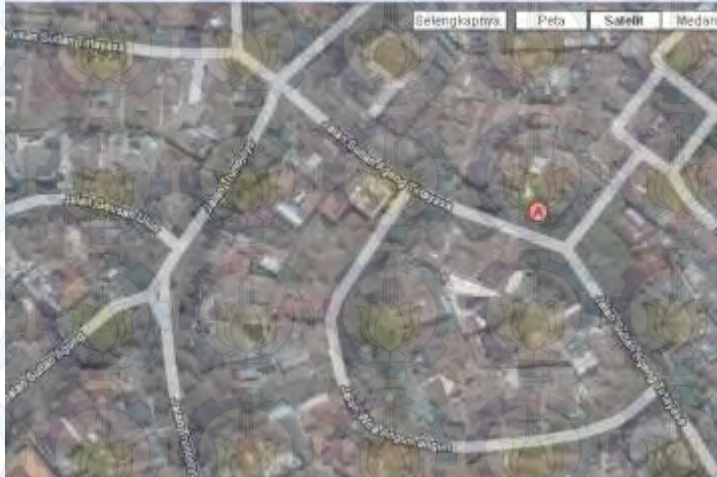
Untuk mendapatkan hasil desain yang maksimal untuk Endcidental skateshop, maka diperlukan beberapa referensi skateshop dengan nuansa yang berbeda sebagai bahan referensi dan studi pembandingan, terutama pada nuansa interiornya sebagai acuan dalam mendesain perancangan ini.

### 1. Hobbies skateshop

Nama skateshop : Hobbies skateshop

Lokasi : Jl.Tirtayasa No.16,Bandung

Buka : senin – minggu 10:00 – 21:00 WIB. Tel (022) 70068619 / 4268535



Gambar 2.11 Gambar tampak lokasi Hobbies skateshop



Gambar 2.12 Gambar interior hobbies skateshop



Gambar 2.13 Gambar interior hobbies skateshop



Gambar 2.14 Gambar area kasir dan charlie owner hobbies

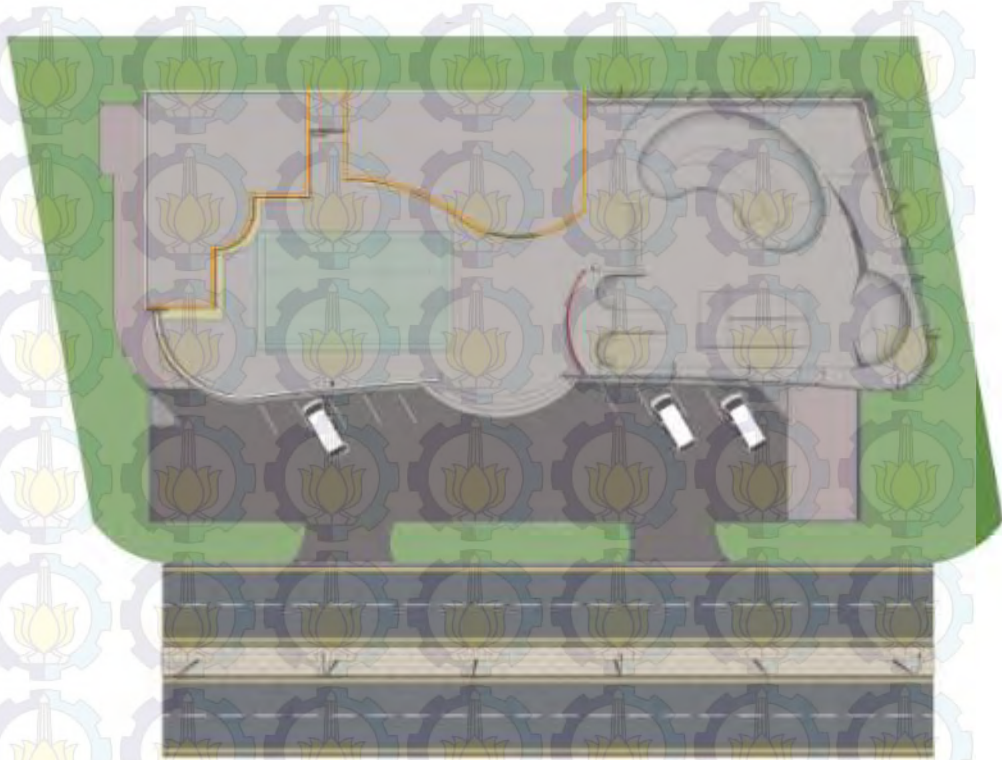
Dari gambar-gambar diatas bisa disimpulkan mengenai bentukan dan material interior hobbies skateshop :

- Lantai  
Lantai pada skateshop ini menggunakan keramik warna abu agar tidak menimbulkan efek memantulkan cahaya yang terdapat pada area public, area private, dan area service
- Ceiling  
Bagian ceiling mendapatkan aksan secara khusus berupa level ketinggian dan menggunakan material gypsum dengan aksan kayu difungsikan sebagai bidang penempatan lampu-lampu.
- Lighting  
Lighting pada area koleksi menggunakan down light dan spot light dengan cahaya warna kuning membuat suasana menjadi hangat dan akrab.
- Furniture  
Pada area koleksi papan skateboard disusun rapi disusun dengan rapidalam rak-rak tinggi, sesuai dengan jenisnya. Antara setiap rak diberi jarak cukup lebar, yang membuat pengunjung bisa leluasa melihat papan skateboard dan tanpa berdesak- desakan.

#### **Hasil**

Konsep desain interior dan furnitur pada skateshop yang akan di relokasikan di Parkir Galaxy mall surabaya ini nanti hendaknya dapat memenuhi tujuan dalam mengenalkan dan mempertahankan kepopuleran olah raga skateboard ini pada masyarakat surabaya. Dengan adanya tema pada ruang terpilih diharapkan dapat memberikan fungsi lebih dan manfaat pada setiap aktifitas yang dilakukan di Skateshop tersebut. Sesuai analisa maka timbul suatu tema “memberikan nuansa baru pada skateshop di Surabaya” . Sehingga suasana yang dimunculkan pada skateshop adalah suasana yang akrab, kebersamaan, dan nyaman

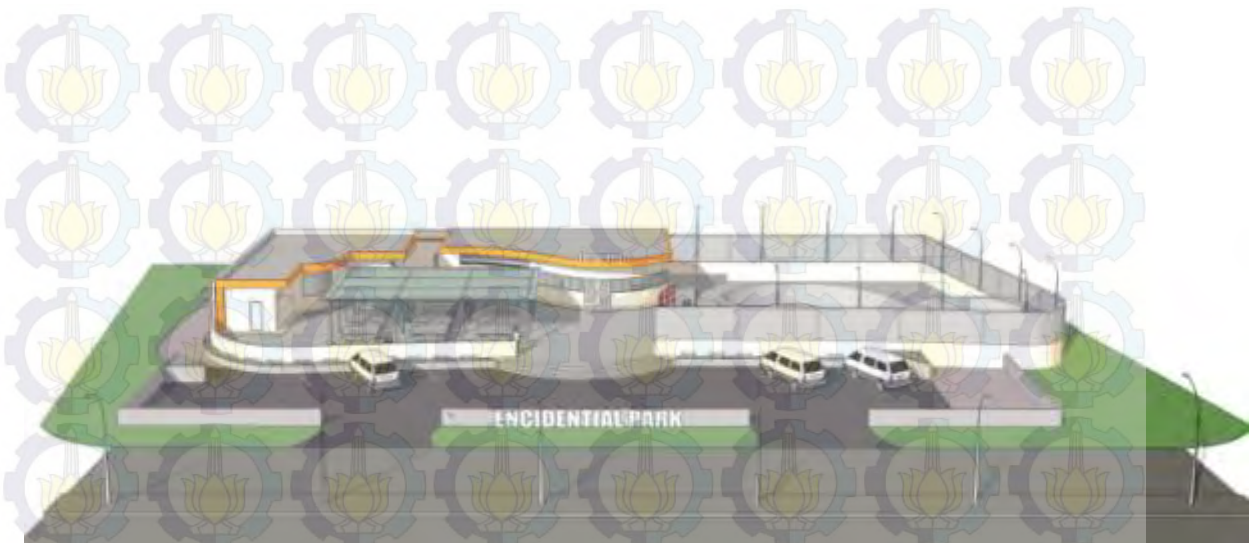
Berdasarkan hasil analisa pada eksisting, maka konsep desain yang dihasilkan yaitu “Menawarkan nuansa ekstrem yang diaplikasikan pada desain dan furnitur sebagai tatanan dalam interior skateshop”.



*Denah layout*



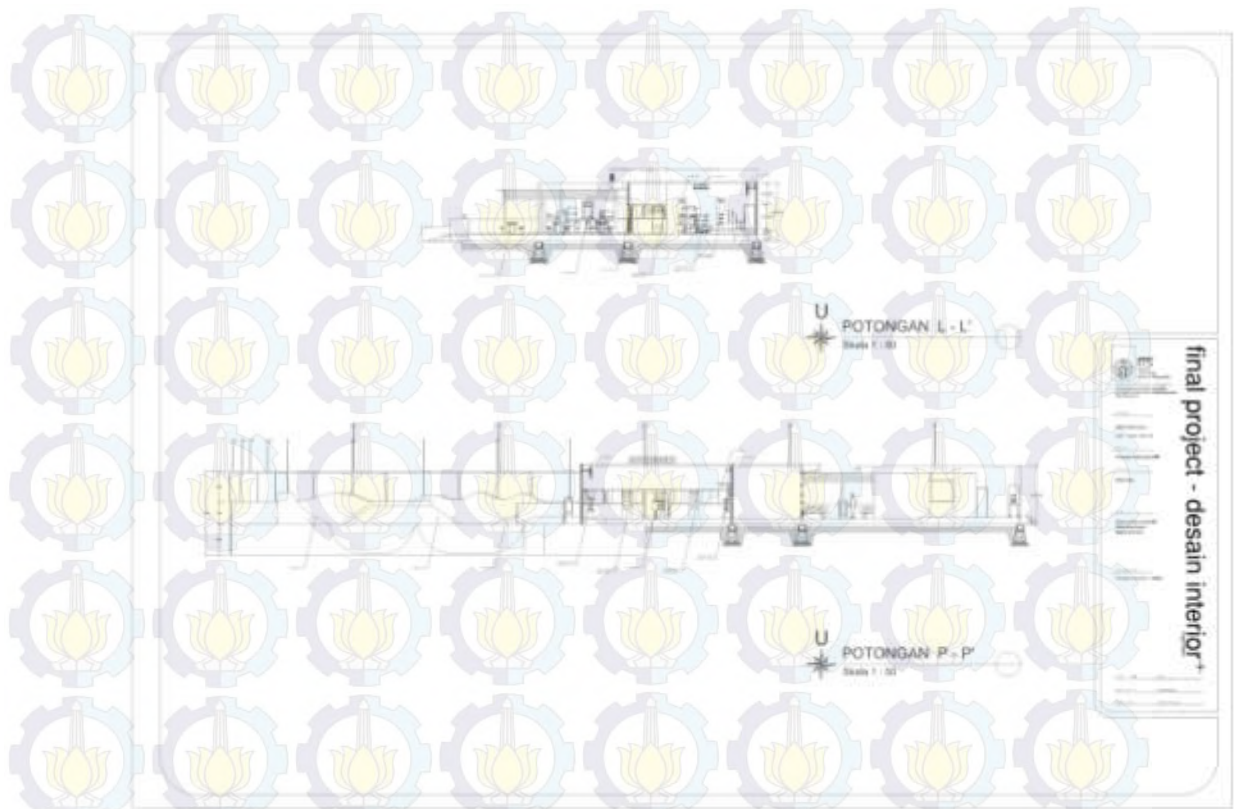
*Entrance Skateshop*



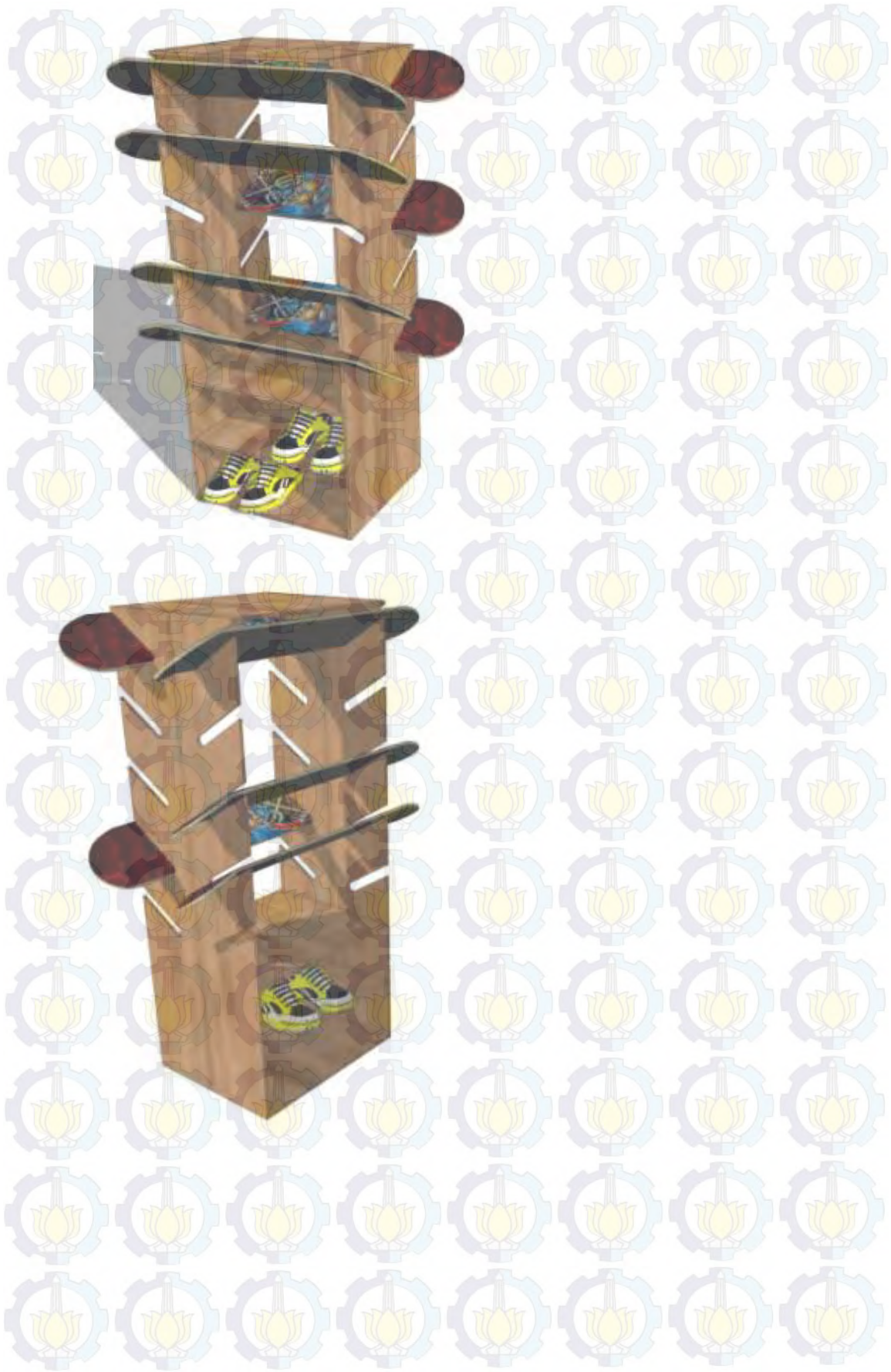
Layout keseluruhan



Layout



Gambar 5.5 Potongan keseluruhan







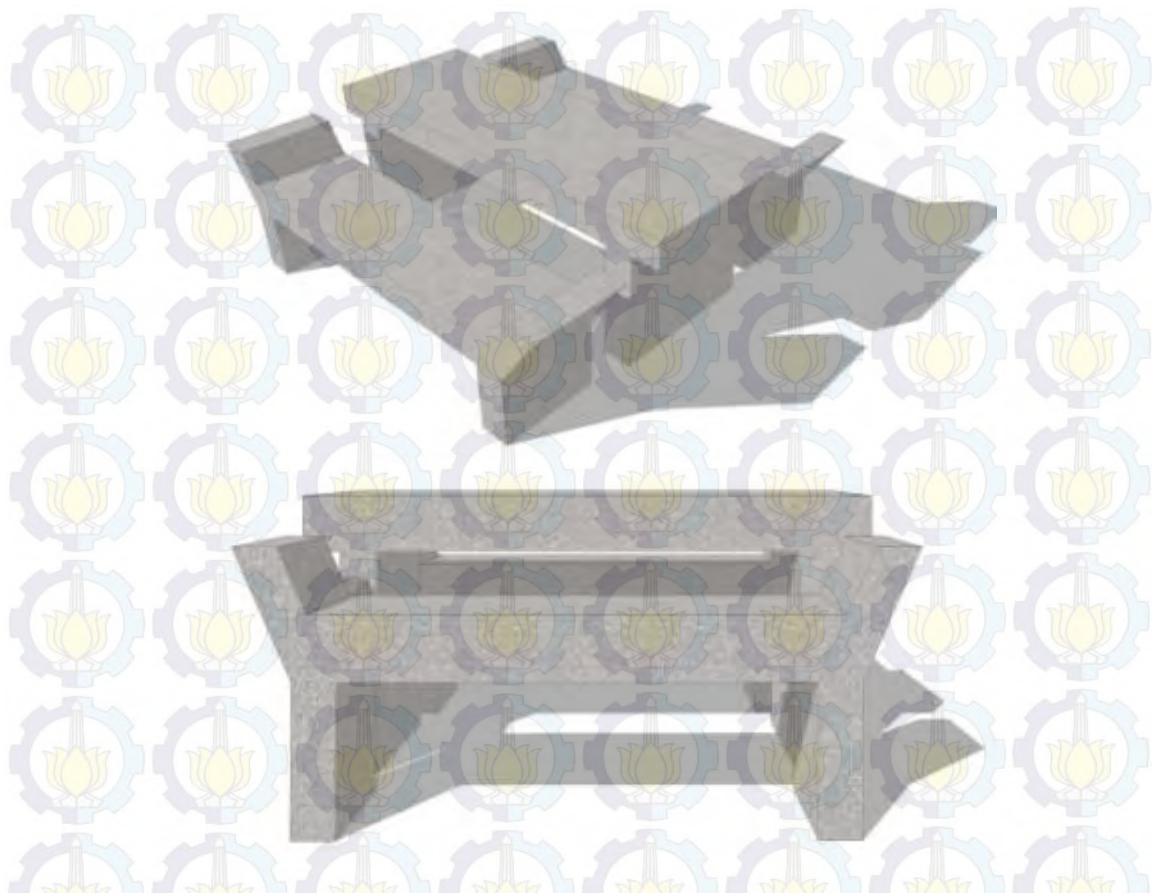
Detail furnitur Rak display



Gambar teknik tampak samping



Gambar teknik tampak perspektif



*Detail furnitur cafe*



*Gambar teknik desain furniture*

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan proses perancangan desain interior Endcidental skateshop, hal ini terfokus pada ruang terpilih skateshop dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Eksisting skateshop lebih menarik daripada eksisting sebelumnya, dimana mampu untuk menarik minat konsumen untuk berbelanja karena kebanyakan para konsumen ialah anak muda disurabaya.
- Material skateshop jauh lebih baik daripada sebelumnya, perbedaan dapat ditemukan pada penataan ruangan yang lebih rapi ditambah dengan adanya fasilitas-fasilitas yang tersedia.

### Saran

Saran penulis yang dalam hal ini bertindak sebagai desainer interior adalah menyarankan pihak pengelola Endcidental skateshop selain selalu menjaga kualitas dan meningkatkan pelayanan bagi para pengunjung juga dengan suasana desain arsitektur dan interior yang baru

Diharapkan menjadikan Endcidental skateshop sebagai sebuah retail yang mampu memikat dan mendapat hati bagi para pelanggan setia di kota Surabaya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Diklat

- freaks skatecore indonesian magazine volume 1 no 1 April 2003
- Ilustrasi Desain Interior, D.K. Ching. Penerbit Erlangga. Jakarta 1996
- Kobayashi,kodansha.2006.Colorist
- Panero, Julius; Zelnij. Martin. 1979. "*Human Dimension and Interior Space*" (A Source Book of Design Reference Standars); Whitney Library of Design; Watson-Guption Publication; New York, USA
- Proses perancangan yang sistematis, Djambatan. Jakarta1982

### Kamus

- Kamus besar Bahasa Indonesia edisi ketiga, Balai Pustaka. Jakarta 2001
- Kamus Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris. Penerbit Arkola. Surabaya 1996

### **Tugas Akhir**

- tugas akhir milik sodara Andreas tjahyono, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Kristen Petra Surabaya, dengan judul “ Pusat Automobil BMW di Surabaya “

### **Situs Internet**

- <http://endustries.com/>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Skateboard>
- <http://reskeeone.blogspot.com/2009/03/sejarah-skateshop-hobbies.html>
- [www.skateboard.com](http://www.skateboard.com)